Palok

Troisième mois de l'Automne 1052, un mois de la Désolation.

Le voyage d'Ankala jusqu'à Palok dure à peu près 12 jours au cours desquels les joueurs traversent la jungle de part en part. La nature est sauvage et titanesque, et les hurlements des dinosaures en chasse se font entendre au loin tandis que les joueurs progressent au milieu de fougères immenses. La chaleur, d'abord étouffante, fait peu à peu place à une fraîcheur bienvenue, indiquant l'approche de l'hiver. Faites ressentir aux joueurs l'atmosphère particulière et grandiose de la jungle en leur faisant croiser, par exemple, un lézard-tonnerre en chasse, poursuivant un troupeau de petits dinosaures s'éparpillant dans tous les sens… avec les PJs au milieu, bien sûr !

Le cinquième jour de voyage, les joueurs arrivent à un petit village de colons typique, enclavé dans une clairière au cœur de la jungle, où ils peuvent prendre, s'ils le désirent, un peu de repos.

Le douzième jour, la végétation dense fait peu à peu plus éparse… le terrain monte vers une colline et, du sommet, le regard des joueurs plonge vers une vaste plaine. Des routes sillonnent les terres, serpentent entre de petits hameaux éparpillés, et convergent vers de hautes murailles de bois et de pierres… les murailles de Palok.

Et du centre de la ville, protégées par d'immenses murs de métal, visibles à plusieurs kilomètres de là, s'élèvent ce que les joueurs ne peuvent qualifier que de flèches de lumière.

Les fameuses aiguilles de métal des villes de Vaeriel, les quartiers d'habitation réservés à l'élite.

Premiers contacts

Pénétrer dans Palok ne pose aucun problème : les joueurs ne sortent pas du lot des voyageurs et des colonnes de marchands qui traversent les portes.

Les contrôles sont réduits au strict minimum. Il y a bien une garnison à l'entrée de la ville, mais l'armée semble moins présente pour surveiller les entrées et sorties que pour maintenir l'ordre.

L'architecture est très semblables à celle des bâtiments Vorozions : massive et en pierres de taille. Les quartiers sont organisés en avenues donnant sur de petites rues où s'enchaînent une succession de places. Rien de bien original en somme… et pourtant, les hauts quartiers semblent bien différents avec leurs tours métalliques. Mais leur visite n'est pas pour tout de suite.

Après quelques heures de recherche, les fusionnés finissent par trouver les « Crocs bleus » (le lieu de rendez-vous indiqué par Lars au premier chapitre), une petite taverne miteuse des quartiers sud de Palok. Selon l'heure à laquelle les joueurs arrivent, l'endroit est plus ou moins rempli.

le tavernier, un grand gaillard totalement chauve, confirme bien que Maxime est un client fréquent. Malheureusement, il n'est pas présent. L'air énigmatique, il leur indique qu'ils pourront le trouver sur la place attenante à la taverne.

« On ne peut pas le rater » insiste-t-il…

La place en question est comme toutes celles qu'ont traversé les joueurs jusque là. Seules particularités : la garnison qui a pignon sur rue, et surtout, le corps mutilé qui pend au gibet installé au beau milieu de la place…

Il s'agit de Maxime, comme doivent le supposer les joueurs. Visiblement, le rebelle a été torturé avant de mourir pendu.

De retour à la taverne, le propriétaire leur explique la situation : la veille, Maxime a été exécuté publiquement pour haute trahison, accusé de rébellion.

Mais il y a plus… il se penche et leur souffle la suite.

Maxime est venu dans son établissement il y a trois jours. Il avait l'air blessé et lui a laissé un paquet, disant que si quelqu'un cherchait à le voir, le tavernier devrait le lui remettre. Il a ensuite quitté la taverne précipitamment. Peu de temps après, l'armée l'arrêtait à son domicile. Ils l'ont certainement torturé avant de l'exécuter.

Le tavernier leur remet discrètement le paquet en question, une boite en fer enveloppée dans une peau épaisse :

« Maxime l'a laissé pour vous… »

Si les fusionnés font mention de la Rébellion, il panique et leur demande de quitter son établissement : en aucun cas il ne veut être mêlé aux rebelles. En fait, évoquer la rébellion est le meilleur moyen de s'aliéner le tavernier. (Note pour le MJ : en revanche, il ne dénoncera jamais les joueurs).

Si les fusionnés le lui demandent, il leur indique ou habitait Maxime. Il peut également leur indiquer une de ses fréquentations aux « Crocs Bleus », un certain Rosk que l'on peut trouver tous les soirs à la taverne.

Rosk est un solide gaillard avec qui Maxime avait l'habitude de passer ses soirées de beuveries. En échange d'une bière, il est prêt à discuter avec les PJs : Il ne savait pas que Maxime était rebelle, mais cela ne le surprend pas plus que ça. Si on lui demande s'il n'avait rien remarqué d'étrange ces derniers temps, il leur répondra que Maxime semblait avoir des problèmes d'argent, car il lui avait réclamé les quelques centaines de dîmes que Rosk lui devait….

Rosk sait également ou habitait Maxime, et sa profession : menuisier.

Le paquet

Il contient une clef en acier assez grande, gravée d'un symbole Vaerellien (le chiffre « 117 » si les joueurs demandent à ce qu'on le leur traduise), ainsi qu'un plan succint des égouts de Palok (cf. annexes).

La clef ne ressemble pas à une clef « ordinaire ».

Chez Maxim's

Maxime habitait au rez-de-chaussée d'un immeuble miteux à la périphérie sud de Palok. Son appartement a été entièrement retourné et fouillé par la milice il y a trois jours, comme peuvent le confirmer les voisins.

Maxime vivait dans deux petites pièces, meublées très spartiatement, mais apparemment bien entretenues. A noter que même s'il est situé dans un quartier pauvre, cet appartement possède l'eau courante, luxe ultime sur Tanaëphis.

Les fusionnés s'en doutent, il n'y a plus grand chose à trouver. Pourtant, un détail a échappé à la milice : dans un coin de la pièce principale, un vieux sac de toile contient des vêtements de marin… c'est d'autant plus étrange que Maxime n'était pas matelot, et que le port est carrément situé à l'opposé de la ville.

Cela vaudrait-il la peine d'aller mener une petite enquête sur les quais ?

Cité en ébullition

Alors que les Fusionnés vont parcourir la ville, ils vont rapidement se rendre compte qu'un quartier entier, situé au centre-est de la cité, est condamné par la milice : chaque rue, chaque voie d'accès est barrée par une escouade de l'armée. Ces barrages délimitent un périmètre d'environ 500 mètres autour d'un immense bâtiment, visible au loin par dessus les toits.

Il est facile d'apprendre les raisons d'un tel déploiement de forces : dans 48 heures, l'Empereur, qui ne s'est pas montré depuis plusieurs siècles, va faire une déclaration publique au grand Colysée de Palok…

Le choix de Palok pour cet évènement, et non d'Irkann, la capitale, laisse d'ailleurs les citoyens perplexes.

Les Fusionnés vont certainement commencer à penser à frapper un grand coup : profiter de l'évènement pour tenter d'assassiner l'Empereur… en voilà une idée !

Après tout, une occasion comme celle là ne s'est pas présentée depuis des siècles, et ne se présentera peut-être plus avant longtemps.

Ca tombe bien, ils ne sont pas les seuls à y penser...

Le Port

Le port est une immense baie artificielle ceinturant un quai d'ou partent plusieurs dizaines de pontons en pierre. Un peu comme à Pôle, le port forme en quelque sorte un lac artificiel. Une seule sortie relie Palok au canal souterrain quelques kilomètres plus loin vers l'est, qui lui même rejoint l'océan, bien au delà des montagnes du bout du monde.

Tout le long des quais, tavernes, bordels et auberges se succèdent. La capitainerie, un petit local coincé entre deux maisons de passe, se trouve également dans ce quartier. L'ambiance est particulièrement chaude sur les quais à l'approche du soir, et ne fait que s'accentuer à mesure que la nuit avance. La milice est relativement présente, mais assez laxiste.

Au sud et à l'ouest se trouvent les quartiers des entrepôts, où s'alignent sans discontinuer d'immenses bâtiments aveugles en pierre de taille. Y sont conservées les marchandises rapportées par les navires.

Amarrés aux pontons se trouvent de grands navires à trois mats, des navires marchands, quelques embarcations plus modestes, mais surtout un très grand nombre de navires militaires, dont deux de classe « Behemoth » (d'immenses navires de métal munis de roues à aube et pouvant embarquer plusieurs centaines d'hommes). Interrogés à ce sujet, les citoyens du port indiqueront que la présence d'une telle armada n'est pas fréquente, et que cela doit certainement être en rapport avec la visite de l'Empereur à Palok dans les jours qui viennent… d'ailleurs, des navires de guerre arrivent quotidiennement.

Si les joueurs repassent sur le port quelques jours plus tard, ils s'apercevront qu'effectivement, de nouveaux navires militaires sont à quai.

C'est au port que l'aventure va réellement démarrer. La clef que possèdent les joueurs, et cela n'est pas bien difficile de le découvrir une fois sur place, est celle d'un entrepôt.

Les Fusionnés ne devraient pas avoir trop de difficultés non plus, après quelques questions aux marins du coin, à trouver l'entrepôt 117 (le numéro indiqué en Vaerellien sur la clef).

S'ils ont l'idée de rechercher le nom du propriétaire de cet entrepôt à la capitainerie du port, ils découvrent qu'il appartient à un certain Othon Korach (un rebelle dont il est facile de trouver l'adresse). Si les joueurs suivent cette piste, ne la poussez pas trop loin : Othon, un vieil homme des quartiers bourgeois, recevra les joueurs, jouera l'innocent, et contactera la rébellion via Aby (voir plus bas). Cela facilitera d'autant la prise de contact (cf. le paragraphe « Contact ») mais sans plus. Ce PNJ sera un acteur majeur du cinquième scénario.

L'entrepôt, quand à lui, contient… des fûts en quantité. Ils sont remplis de gaz sous pression originaires de Mortana, sur Sulustan (cf. les Voiles du Destin).

Interroger les marins pour savoir si Maxime a été aperçu dans le coin, ou encore s'il est possible d'entrer en contact avec la Rébellion, est une bonne idée : même s'ils n'auront droit, aux mieux, qu'à une indifférence polie, les fusionnés vont commencer à intéresser les rebelles, qui voudront savoir qui sont ces inconscients qui posent tant de questions… Le MJ peut, à l'inverse, faire intervenir une escouade militaire prévenue par un délateur de la présence d'étrangers en ville cherchant à prendre contact avec la Rébellion.

Contact

Prendre contact avec la Rébellion est assez simple : si les joueurs ont compris qu'ils ont récupéré la clef suite à un quiproquo, ils peuvent aisément déduire qu'il suffit de surveiller la taverne des « Crocs bleus » pour contacter les rebelles. Douze heures après leur passage, une jeune femme blonde viendra discrètement interroger le tavernier au sujet de Maxime. Une courte dispute explosera entre les deux, et

la jeune femme quittera les lieux, visiblement sur les nerfs. A partir de là, aux joueurs de choisir de l'aborder ou de la suivre.

La première option pourra porter ses fruits si la jeune femme est abordée en public, calmement, et que les joueurs se montrent persuasifs. Elle les emmenera alors dans un endroit discret mais peuplé, où elle les interrogera à loisir pour s'assurer de leur fiabilité avant de les conduire auprès de Sirus (cf. chapitre « Assassins »).

La seconde option est plus risquée : la jeune femme a l'intention de rejoindre un petit village à l'extérieur de Palok. Mais étant extrêmement paranoïaque, elle surveille ses arrières… les Fusionnés ont intérêt à être particulièrement discrets s'ils veulent la filer jusqu'à Sirus (cf. chapitre « Assassins »).

La jeune femme se prénomme Aby, et est un élément rebelle majeur de Palok. Elle avait pour mission de prendre contact avec Maxime qui était censé lui remettre les moyens de mettre en œuvre l'attentat contre l'Empereur. Malheureusement, d'autres personnes sont passées avant elle à la taverne… et elle compte bien leur mettre la main dessus !

Si les Fusionnés ne surveillent pas les Crocs Bleus, Aby, douze heures après leur passage, va lancer la majeure partie des rebelles de Palok à la recherche des joueurs. Vingt-quatre heures après, à moins qu'ils n'aient été particulièrement discrets, la Rébellion leur tombe dessus au détour d'une ruelle : quatre rebelles, armés d'épées bâtardes vont condamner les issues.

Aby sera en couverture sur un toit avec son fusil de précision, prête à faire un carton. Selon si les fusionnés se sont ouvertement opposés au régime Stilfari ou pas, les Rebelles leur demanderont soit les raisons de leur volonté de prendre contact avec eux (« Vous cherchiez la Rébellion, elle vous a trouvé… parlez vite ! »), soit simplement de leur remettre le paquet de Maxime. Dans le dernier cas, les Rebelles pourront se montrer très agressifs et menaçants.

Les Fusionnés seront évidemment en position de force, bien que les rebelles en soient inconscients. Espérons pour eux qu'ils verront là leur unique chance de prendre contact avec la Rébellion, et non l'occasion de se défouler. S'ils sont assez persuasifs, Aby les rejoint dans la ruelle et les emmène à l'extérieur de la ville, là ou se prépare en ce moment même l'attentat contre l'Empereur.

Assassins

Le village rebelle situé à l'extérieur de Palok est à une demi-heure de marche des murailles de la ville. Il s'agit d'un regroupement de petites fermes de bois et de pierre aux toits d'ardoises. C'est dans l'une d'elles que les Fusionnés vont rencontrer le responsable de l'opération, Sirus Vey, entouré de quelques rebelles.

Sirus est un type massif, visiblement un homme d'action, et le bras droit du chef de la Rébellion, Kris Owkaan (les joueurs le rencontreront au prochain scénario).

Une fois les présentations faites, les Fusionnés voudront certainement discuter avec Sirus de leurs objectifs communs. Mettre en confiance les rebelles ne doit pas être une formalité, et Sirus leur posera un grand nombre de questions (roleplay !). Aby, quand a elle, restera longtemps méfiante à l'endroit des PJs. C'est un point crucial sur lequel le MJ devra jouer, quitte à rendre Aby antipathique dans un premier temps : elle ne leur fait pas confiance, et le leur fait bien sentir.

Une fois Sirus mis en confiance, celui-ci leur expliquera leur plan :

La clef que possèdent les PJs permet d'accéder à un entrepôt ou les Rebelles pourront discrêtement récupérer un container de gaz hautement explosif. Ce container devra être disposé, la veille de l'intervention de l'Empereur, sous la tribune officielle, afin que, le jour du discours, Aby puisse le faire sauter d'un tir bien placé…

Les Fusionnés vont certainement halluciner à l'écoute de ce plan. Pourtant, il semble bien moins irréalisable qu'il ne parait.

Il existe en effet un accès au Colysée, par le réseau d'égouts, qui abouti juste sous l'estrade de la tribune officielle. Le principal problème réside en l'accès aux égouts : chaque bouche d'entrée est gardée par un petit fortin militaire. Or, ces fortins ne sont relevés que toutes les 8 heures. Si les rebelles le prennent d'assaut au milieu de la nuit, personne ne s'en rendra compte avant la prochaine relève, qui aura lieu à

midi... pour peu que le fortin soit situé dans une zone totalement isolée et qu'aucun militaire ne puisse donner l'alerte.

De telles zones existent, situées dans des quartiers tellement pauvres qu'ils en sont presque désaffectés. Reste à remplir la deuxième condition, à savoir faire en sorte que personne ne donne l'alerte...

Une fois l'accès aux égouts obtenu, il faudra encore amener le container jusqu'au Colysée, l'en sortir discrètement et le cacher sous la tribune officielle, le tout à la barbe des patrouilles d'Elu.

Enfin, quelques heures plus tard, il restera à infiltrer plusieurs rebelles dans le Colysée avec les pièces du fusil d'Aby, à le remonter discrètement dans l'amphithéatre, et à tirer sur le container dissimulé sous l'estrade en espérant que son explosion réduira en poussière l'Empereur et son état-major. Pour la fuite, il faudra improviser.

Bref, une paille.

Si les PJs ont une meilleure idée, Sirus est joyeusement ouvert à toute proposition. Sinon, les Fusionnés sont les bienvenus dans l'aventure...

Préparatifs

Si les joueurs choisissent de suivre le plan des rebelles (ce qui ne doit rester qu'une possiblité : les Fusionnés sont tout à fait libre de soumettre leur propre plan, susceptible d'être accepté par Sirus s'il estime sa faisablitité supérieure au sien), il leur faudra en premier lieu récupérer le container de gaz à l'entrepot 117.

Il sera ensuite nécessaire de neutraliser la garnison condamnant l'entrée des égouts. Celle-ci est située au coeur d'un quartier plus ou moins désaffecté au sud-est de la ville. Des maisons en ruines cernent un petit lac d'eau stagnante devant lequel est campé le fortin. Celui-ci est composé de deux tours postées aux extrémités d'un mur d'enceinte en bois de 3 m de haut (cf. plan en annexe) protégeant un petit batiment de garnison et interdisant l'accès aux égouts. Chaque tourelle est équipée d'une mitrailleuse à manivelle.

Quinze militaires occupent le camp en permanence, et sont sur leurs gardes durant toute la période où l'Empereur est censé se trouver à Palok. Leurs consignes sont d'être particulièrement vigilants.

Selon le plan prévu par Sirus, l'attaque aura lieu vers cinq heures du matin, sous le couvert de la nuit. Sirus peut aligner une grosse vingtaine d'hommes mal équipés (cuir, épée batarde) pour prendre la garnison. L'assaut semble de prime abord voué à l'échec, mais bien évidemment, la présence des fusionnés va franchement faire peser la balance en faveur des rebelles...

La principale difficulté sera finalement d'empêcher quiconque de fuir, ce qui conduirait à mettre l'armée en état d'alerte maximale et rendrait impossible la moindre tentative d'assassinat.

Une fois la garnison neutralisée, les rebelles pourront se cosidérer comme tranquilles jusqu'au lendemain midi, heure à laquelle la relève découvrira le massacre.

Il leur faudra enfin transporter le container jusqu'au Colysée en suivant le plan des conduits souterrains en possession des PJs. L'une des entrées mène directement aux tribunes officielles où le container devra être discrètement camouflé. Le dissimuler n'est pas particulièrement difficile (les fondations de l'estrade offrent suffisamment d'espace libre), en revanche le faire discrêtement est bien moins aisé. Si les Fusionnés ont des pouvoirs permettant de passer inapperçus, c'est le moment de les utiliser.

Les Elus patrouillent le long des coursives qui cernent l'amphithéatre et prètent particulièrement attention à la surveillance des entrées du Colysée et des rues extèrieures. La nuit aidant, les joueurs n'auront à réussir qu'un jet de Discrétion difficile (-25%) pour parvenir à placer le container sous l'estrade (il faut etre deux pour le déplacer).

Une fois le container en place, il ne reste plus qu'à attendre 10h du matin pour s'infiltrer dans le colysée et tenter d'assassiner l'Empereur.

En espérant que personne ne trouve le container d'ici là...

Le Colysée

Note : la chronologie donnée ici est la chronologie « par défaut », qui est grandement suceptible d'être modifiée en fonction du plan et des actions décidées par les PJs.

Seuls les Fusionnées, Aby et Sirus pénètreront dans le colysée. Les trois entrées sont surveillées par les troupes de la Division Noire impériale équipées de leurs fameuses armures Hieldörff et, bien entendu, tous les spectateurs sont fouillés à l'entrée, et aucune arme n'est autorisée.

Laissez vos joueurs établir une stratégie pour faire passer les pièces du fusil d'Aby (s'ils ne l'ont pas déja camouflé dans le Colysée). Quelle qu'elle soit, les soldats de la Division noire, étrangement, ne remarqueront rien (faites des jets bidons derrière l'écran, mais n'en tenez pas compte... les Elus ont des consignes).

Une fois à l'intérieur, ce qui, répétons le, se fera sans anicroche, ils verront le Colysée se remplir progressivement : bourgeois, riches marchands, notables et Stilfari'n s'y installent lentement. Sur les coursives parcourant le Colysée, une vingtaine de soldats de la Division Noire patrouillent inlassablement, le regard rivé sur les spectateurs.

Les estrades, elles, sont toujours en place au coeur de l'amphithéatre, dissimulant leur charge mortelle…

Aby et Sirus se placent au centre de la section gauche des gradins après avoir récupéré les pièces du fusil auprès des PJs. Les Fusionnés ont toute latitude pour se placer ou ils le désirent.

Laissez monter la tension tout en décrivant un décor grandiose (l'amphithéâtre à ciel ouvert, bardé de tentures aux couleurs de l'Empire (rouge, vert et or), la salle qui se remplit lentement, les soleils qui pointent vers le zenith, le brouhaha des discussions etc…). Une fois le Colysée plein, une bonne vingtaine de minutes s'écoulent, puis une rumeur commence à s'élever de l'assemblée. Les Elus de la Division Noire se raidissent et… c'est littéralement une myriade de Shakrans qui s'engouffre dans le Colysée par l'allée centrale, suivis, quelques secondes plus tard, par une colonne d'une trentaine de dignitaires Stilfari'n précédant l'Empereur encadré par une petite dizaine d'Elus en armure noire. L'Empereur lui-même est engoncé dans une fantastique armure d'apparat à la visière opaque.

Faites comprendre aux joueurs qu'ils ont en face d'eux une force de frappe loin, très loin d'être à leur portée (rien que la bonne centaine de Shakrans qui flottent dans les airs devrait calmer les ardeurs des plus impulsifs).

Les dignitaires impériaux se postent sur l'estrade, les Shakrans formant un nuage métallique bourdonnant au dessus de leurs têtes.

L'Empereur salue l'assemblée et prend la parole d'une voix amplifiée par son casque. Le silence se fait dans la salle…

« Peuple bien aimé, je viens à vous aujourd'hui, car aujourd'hui est un grand jour. Peut-être vous demandez-vous pourquoi j'ai choisi Palok pour venir à votre rencontre, et non Irkann, la capitale ? Vos questions trouveront réponses dans un instant. Mais auparavant… »

Les joueurs qui regardent du côté des deux rebelles peuvent voir Sirus couvrir Aby, qui tente discrètement de remonter son fusil. Le rebelle leur fait un signe de tête indiquant qu'Aby va bientôt passer à l'action. Tout le monde se tient prêt…

« …auparavant, laissez-moi vous montrer le sort que je réserve aux traîtres... »

Entre alors, encadré par quatre gardes de la Division Noire, Sombie, pieds et poings liés. Il est amené aux pieds de l'Empereur.

Pour les Fusionnés, cet évènement doit bouleverser tous les plans établis : Sombie est sur le point d'entrer dans l'aire d'effet de la bombe… et de son côté Aby s'apprête à faire le tir fatal. Dans le cas le plus probable, les PJs tenteront d'empêcher le tir d'Aby pour sauver leur ami. Attendez vous à quelques surprises...

Au cours de la partie test, juste avant que Sombie n'entre dans l'aire d'effet de l'explosion, un des joueurs s'est téléporté au pied de l'estrade et à frappé à coup de poing enflammé dans le container, se faisant sauter en même temps que l'Empereur et les Stilfari'n. Si un de vos joueurs a le courage/la bêtise de

tenter quelque chose de similaire, ne le tuez pas : faites quelques jets bidons derrière l'écran, puis déclarez le inconscient, peut-être avec un bras ou une jambe en moins, et quelques séquelles en plus. Il sera récupéré par les Stilfari'n, interrogé puis envoyé à Nexus. Il ratera le prochain scénario, mais les autres joueurs auront une double motivation pour se rendre à la cité-prison, ce qui accentuera d'autant l'effet dramatique. Dans tous les cas, si l'explosion finit par avoir lieu, l'Empereur sera seulement blessé (alors que les Shakrans et une bonne partie des Stilfari'n auront succombé), et sera abattu par Aby (cf. un peu plus bas).

Si les fusionnés stoppent/tentent de stopper Aby, Sirus s'interposera en leur opposant qu'une occasion comme celle-ci ne se présentera plus avant longtemps et que la mort de Sombie n'est rien en comparaison de l'enjeu.

Si personne n'intervient, l'Empereur poursuit, s'adressant à Sombie : « Jeune Tanaëphisien, je t'ai accordé ma confiance. En retour, tu as trahi ton corps d'armes, trahi ton supérieur, trahi ta nouvelle patrie, et finalement tu m'as fait affront… En conséquences, je t'envoies croupir à la cité-prison de Nexus. Puisses-tu y mourir lentement et dans d'ignobles souffrances. (tonnerre d'applaudissement dans l'assemblée. L'Empereur ramène le calme d'un geste). Mon peuple, aujourd'hui est un grand jour ! J'ai choisi Palok, symbole de notre lien avec l'océan pour vous l'annoncer : bientôt, nous irons vers une autre terre, fertile et pleine de promesses d'une vie meilleure… »

A ce moment, si les Fusionnés n'ont pas encore agit ouvertement (ou si l'un des PJs a fait sauter le container, et que l'Empereur a survécu), Aby, contre toute attente, se lève brusquement et épaule son arme : un premier tir part, non pas dans le container, mais vers le casque de l'Empereur. La balle explosive fait voler en éclat la visière, et, avant que quiconque ait pu réagir, Aby réarme et lui tire une deuxième balle explosive en pleine tête… Les Fusionnés qui assistent à la scène voient distinctement une gerbe sang gicler du casque. L'Empereur s'écroule, terrassé.

Et finalement, lorsqu'ils y repenseront, plus tard, les Fusionnés auront la sensation que les Elus de la Division Noire ont mis du temps à réagir... bien plus de temps qu'il n'en aurait fallu.

Mais pour le moment, c'est bel et bien la débandade : dans le Colysée, la panique s'empare de l'assistance, et sur l'estrade les Shakrans déploient leurs boucliers protecteurs pour abriter les dignitaires qui tentent d'évacuer l'amphithéatre, tandis qu'une dizaine d'Elus de la Division Noire, à nouveau prompts à réagir, se mettent en position autour du corps inerte de l'Empereur, empêchant quiconque de s'en approcher (y compris les autres Stilfari'n). Sur les coursives, les patrouilles d'Elu recherchent activement les responsables de l'attentat, et en desespoir de cause, ouvrent le feu sur la foule en panique. Bref, le Colysée devient la scène d'un véritable massacre orchestré par les Elus de la Division Noire.

Offrez l'occasion aux fusionnés d'affronter quelques Elus, surtout s'ils n'ont eu qu'un rôle passif dans l'attentat. En revanche, accentuez la pression à mesure que le combat avance : les Elus de la Division Noire ne sont pas des rigolos et en quelques rounds ils vont vite faire front contre les Fusionnés. La fuite reste alors la seule solution envisageable.

Deux possibilités s'offrent à eux : fuir par les égouts (l'une des bouches donne directement sur les gradins), ou bien tenter une sortie par les portes du Colysée, avec ce que ce choix implique d'affrontements avec la Division Noire, l'armée et de courses poursuites dans les rues de Palok.

Si les fusionnés y pensent, ils peuvent également tenter d'aider Sirus et Aby à fuir. Dans le cas ou ils les laisseraient sur place, les deux rebelles disparaitront jusqu'au prochain scénario.

Il restera alors aux PJs à rejoindre le village rebelle, à l'extérieur de Palok, d'où ils seront menés à Ossar, QG des rebelles sur Vaeriel, où ils rencontreront Kris Owkaan, le chef suprême de la Rébellion. Rendez-vous au prochain scénario...

L'histoire en quelques mots :

Il y a quelques jours de cela, la Rébellion à appris que l'Empereur allait faire une apparition publique à Palok, la première depuis plusieurs siècles… Les rebelles ont donc décidé dans l'urgence d'organiser un attentat, d'autant plus que la présence de l'état-major Stilfari va leur permettre de frapper un grand coup. Car, une fois n'est pas coutume, les dirigeants de la Rébellion ont décidé d'agir et de tous les éliminer en même temps, grâce à une bombe…

N'ayant pas accès aux explosifs conventionnels, la Rébellion compte utiliser les containers de gaz en provenance de Sulustan (cf. les « Voiles du Destin ») pour en fabriquer une. C'est Maxime, à Palok, qui

était en charge des préparatifs. Sirus Vey, un lieutenant proche du chef de la Rébellion, devait venir sur place coordonner l'opération, accompagné de son bras droit, Aby, une spécialiste de la ville. Maxime a pu acheter à prix fort un plan des égouts (raison pour laquelle il amassait des fonds tous azimuts, y compris auprès de Rosk) et, grâce à un contact commun avec Aby (Othon, dont le passé sera détaillé dans le cinquième scénario), a réussi à obtenir la position et la clef de l'entrepôt ou sont stockés les containers. Malheureusement, il a été victime d'un attentat le soir même et à commencé à craindre pour sa vie. Il est alors retourné aux « Crocs bleus », et y a déposé la clef et le plan, avec pour consigne de le remettre à quiconque le chercherait (misant sur le fait qu'il ne pourrait s'agir que d'Aby ou Sirus) et a tenté de fuir. Il s'est malheureusement fait capturer chez lui par l'armée, alors qu'il passait récupérer quelques affaires. Il a été torturé durant trois jours, puis a été exécuté… ce qu'il a révélé est détaillé au cinquième scénario, mais sachez qu'il n'a pas dévoilé le projet d'assassinat de l'Empereur.

Mais alors qui a bien pu commanditer l'attentat sur Maxime ? Il s'agit bien entendu de la branche parallèle de la Rébellion, celle qui désire voir l'invasion démarrer rapidement afin de pouvoir riposter sur Vaeriel tandis que les forces d'invasion seront sur Tanaëphis. Pour cette branche, la tentative d'attentat sur l'Empereur est vouée à l'échec et ne ferait que précipiter l'extermination methodique des Rebelles par les Stilfari'n. Or, cette faction secrète a encore besoin de temps pour mener à bien ses projets...

Récompenses :

100 points d'humanité pour avoir participé à l'attentat contre l'Empereur. 30 points pour avoir rejoint la Rébellion. 50 points pour avoir aidé Aby et Sirus à se sauver du Colysée.

10 points de prestige pour avoir participé à l'attentat contre l'Empereur et 2 points supplémentaires par Elu éliminé.